

# MAGO BUSTELLI



*Primo Listino* **MAGICO**



COMM. VINCENZO GIGLIO

Vice Presidente Internazionale  
The International

BROTHERHOOD OF MAGICIANS

FONDATORE

Ring 108 - ITALIA

Classico studioso,  
tecnico e profondo conoscitore  
dell' *arte magica*

**Nostro valido  
collaboratore**



*Primo Listino Magico*

**MAGO**

**BUSTELLI**

AVVERTENZE

Consultare i prezzi sull'accluso foglio volante.

Per le ordinazioni, indicare con esattezza nome, cognome ed indirizzo, possibilmente scritto in carattere stampatello.

Ai prezzi vanno aggiunte le spese d'imballaggio e di spedizione.

Tutti i giuochi in cui sono necessari fazzoletti, s'intendono venduti senza gli stessi fazzoletti.

*Tutti gl'invii di assegni o vaglia, debbono essere indirizzati a:*

**Ranieri Bustelli - Via Ginori, 20 - FIRENZE**

## N. 1 Apparizione fiore all'occhiello

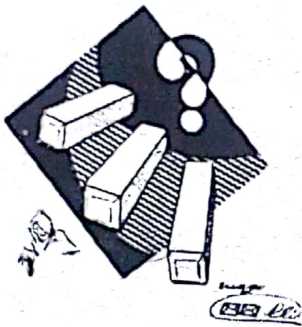
Il prestigiatore si presenta con un nastro bianco ciondoloni all'occhiello del frak. Inizia il suo programma ed è noncurante di tale nastro. Tutti penseranno: ma perché avrà quel nastro che ciondola? Allora Lui come intuisse tale pensiero, esegue dei passi magici sul nastro, il quale si attorciglia su se stesso e si trasforma in un bel fiore bianco.



## N. 2 Nastro cambia colore

Presentate circa un metro di nastro di seta verde. Carezzandolo con una mano esso diventerà rosso. Giuoco molto appariscente per palcoscenico e per ben iniziare.

N. 3



## T D I C (I TRE TOCCHETTI ROSSI) I R I S

Presentate tre tocchetti di legno facendoli visitare e facendo notare che mentre due non hanno suono, il terzo ha un pallino nell'interno e che agitato fa del rumore. Tutti che non l'avranno perso d'occhio, diranno indicando quello non è ma sarà un'altro.

Si ripeterà il giuoco varie volte, ma il pubblico non indovinerà mai e così si potranno vincere varie scommesse.

## N. 4 Il vetro cucito

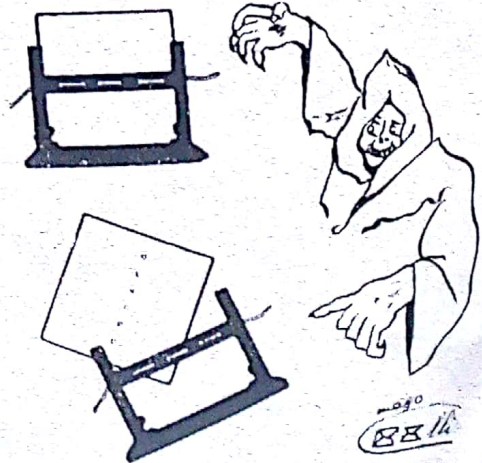
Una bella cornice è composta da due lastri fissati su di una base e da una lista con dei fori che l'attraversa. La cornice, laccata in nero rosso ed oro, sta ritta sulla sua base.

Una lastra di plexiglass ha gli stessi fori della lista. Quando la lastra viene messa nella cornice, detti fori corrispondono esattamente.

Un nastro di seta viene passato in detti fori a mo' di cucitura, ed alla fine così, risulta che la lastra è cucita alla cornice. In un istante ora il mago tira fuori misteriosamente dalla cornice il vetro separandolo. Rimane così cucita solo la cornice.

Ogni cosa può venire visitata. Nessun meccanismo e nessuna difficoltà nella presentazione ed esecuzione.

N. 4 bis - Formato piccolo.



N. 5

## Il viaggio straordinario di una moneta

Fatevi prestare una moneta, fatela contrassegnare, fatela contrassegnare, mettetela in tasca e contemporaneamente dalla tasca stessa tirate fuori un'elegante scatoletta tutta legata intorno con un lungo spago.

Consegnatela alla persona che Vi ha prestato la moneta con preghiera di aprirla. La persona comincerà a svolgere lo spago ed aperta la scatoletta ne troverà una seconda anch'essa legata. Aperta anche questa troverà un sacchettino chiuso con un elastico attorcigliato intorno all'apertura.

Tolto l'elastico ed aperto il sacchettino vi si troverà dentro la moneta contrassegnata. Il giuoco si potrà ripetere varie volte senza che nessuno riesca a spiegare come possa avvenire questo passaggio.

! Questo giuoco, (la cui esecuzione è delle più semplici e delle più facili), è uno dei più inesplicabili e misteriosi ed è talmente incomprensibile che lascia perplesse le persone più astute e più furbe.

## N. 6 La bollicella del miglio

Si mostra una botticella vuota. S'immerge in un sacchetto pieno di miglio e si ritira colma.

Si domanda ad uno spettatore un cappello e con esso si copre la botticella col miglio. Ad un semplice comando, il miglio tornerà nel sacchetto ed alzato il cappello si troverà la botticella vuota.

N. 7

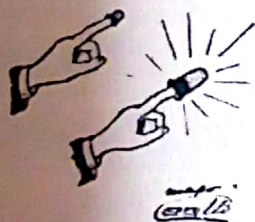
## Le monete magiche

Presentate due monete, una d'argento ed una di rame. Ponetele sopra la vostra mano sinistra. Al vostro comando e mediante dei segni cabalistici, la moneta d'argento sparirà e si troverà nella tasca di una persona della vostra comitiva.

N. 8 **Uova di spugna di gomma sintetica.** 12 uova formano uno spessore minimo, ritagliate a mano. Meravigliose e convenienti.

N. 9

## UN DITALE CHE INGIGANTISCE

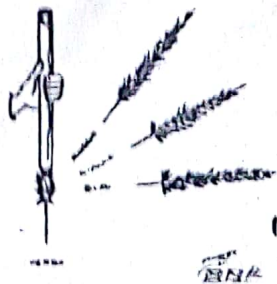


Dopo aver eseguito varie manipolazioni con questo ditale, lo infilate nell'indice destro e passandolo entro la mano sinistra chiusa a pugno ma mostrata prima vuota, il ditale sortirà ingigantito almeno sei volte destando la più grande ilarità tra gli astanti ed avrete uno spontaneo e generoso applauso.

N. 10 **I clow a cavallo (Puzzle Picture).** Giuoco di pazienza. Si tratta di riuscire a mettere contemporaneamente due clow a cavallo di due quadrupedi.

N. 11 **Arcobaleno.** Presentate nove bastoncini multicolori e metteteli dentro un cappello. Al vostro comando, due bastoncini spariranno e nel cappello non se ne troveranno che sette. Questa sparizione è delle più misteriose ed il sistema della sparizione è interessantissimo perchè nuovo.

## N. 12 Pennacchio camaleonte



Arrotolate un foglio di carta da disegno in modo da formare un tubo, in detto infilate dalla parte superiore il pennacchio.

Sfilando di sotto esso sarà cambiato di colore. Infilatelo ancora e risfilatelo; esso sarà ancora cambiato di colore; questo per tre o quattro volte ed infine tornerà del colore primitivo.

Svolgete il foglio di carta per far constatare che in esso non vi è nulla di preparato.

## N. 13 Bastoni Giapponesi

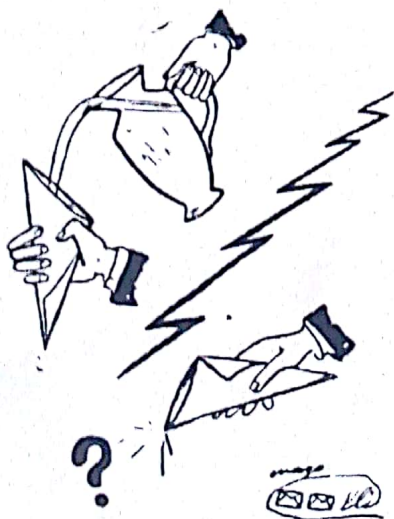
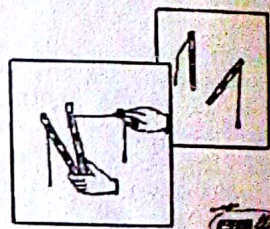
Presentate due bastoni giapponesi che sono attraversati da una cordicella che scorre dall'una all'altra parte.

Tagliando detta cordicella con un paio di forbici, essa scorrerà egualmente.

Il pubblico crederà che abbiate fatto linta di tagliare ed allora Voi darete la prova che il taglio è realmente avvenuto separando i bastoni nella parte superiore, mantenendoli uniti nella parte inferiore.

Vi diranno allora che la cordicella non è stata tagliata perchè questa, scorre lungo l'interno dei bastoni e attraversa gli stessi in basso all'altezza della mano. Allora Voi dimostrerete il contrario prendendo i bastoni uno per mano separandoli completamente per far constatare che non vi sono fili od altro.

Li rimetterete sovrapposti in croce e la cordicella scorrerà nuovamente tirando da destra a sinistra e da sinistra a destra.



## N. 14 La caraffina del latte

Questo è uno dei migliori giochi con liquidi che il mondo magico abbia avuto.

Con un foglio di carta, si forma un piccolo cono. Da una caraffina piena di latte, della capacità di circa 1/4 di litro, se ne versa più della metà nel conetto. Indi si getta verso il pubblico.

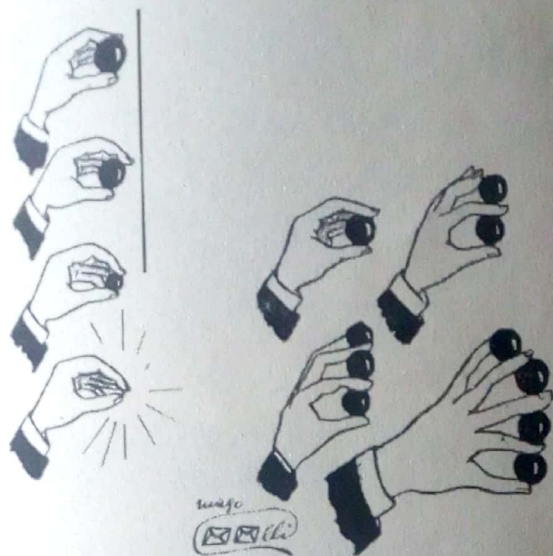
Il latte sarà svanito ed il conetto disfatto mostrando così il foglio di carta completamente vuoto.

Questo meraviglioso effetto può essere eseguito in ogni momento ed in ogni luogo. Esecuzione facilissima.

E' questo un gioco che ha raggiunto il massimo della Magia Classica!

Fin quando esisteranno i Maghi, esisterà sempre questo gioco.

## N. 15 Produzione di palline



Mostrate le mani vuote. In un istante farete apparire una pallina. Poi ne farete apparire una seconda, una terza ed una quarta che metterete tra le dita di una mano. Egualmente la farete risparire una dopo l'altra e le vostre mani saranno nuovamente vuote. L'effetto di questo giuoco è sorprendente ed è perciò raccomandato ai manipolatori. Le palline, di colore bianco, del diametro di mm. 42 sono di gomma. Essendo di gomma sono molto aderenti, perciò di facile manipolazione. Completo con dettagliata spiegazione.

N. 16 **Colorazione pallina.** Durante la suddetta manipolazione una pallina cambia colore (dal bianco diventa celeste-azzurro e viceversa).

N. 17 **Produzione palline.** Manipolazione palline di legno tornito diametro mm. 36 eguale giuoco come sopra.

N. 18 **Un fazzolettino si trasforma in una pallina.** Questo giuoco è molto adatto come introduzione nei giuochi con palle. Un fazzoletto gradatamente svanisce dalle vostre mani per trasformarsi in una pallina.

N. 19 **Pallina che impiccolisce 3 volte.** Accarezzando una pallina essa diminuirà 3 volte indi sparirà completamente. Giuoco indicato come finale del giuoco "Produzione palline".

## N. 20 Fare una frittata in un cappello

Un padellino, oggetto elegantissimo in ottone nichelato, vi si rompe un uovo e si sbatte come per fare una frittata, poi si versa in un cappello. Misteriosamente, l'uovo sbattuto sarà scomparso e allo spettatore, si restituirà il cappello completamente pulito e vuoto.

## N. 21 EVASIONE DI UN CUBO

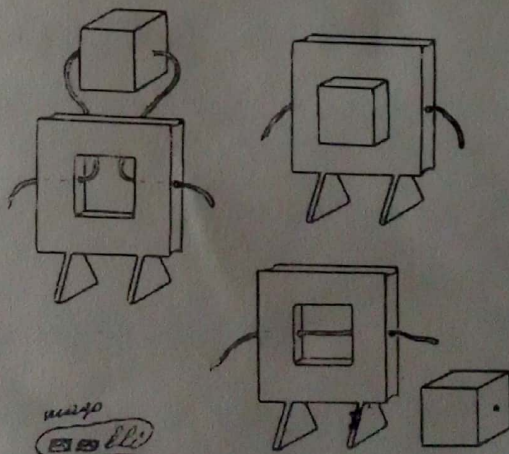
(Dado Goldin)

Mostrate un dado che ha un foro nel mezzo e fatelo visitare. Indi vi infilate un nastro che lo attraverserà da parte a parte.

Ora questo dado verrà messo in una custodia anch'essa forata ai lati ed anche in questi fori si passeranno le estremità del nastro che poi verranno tenute da due spettatori. Il dado sarà così prigioniero oltre che del nastro, anche della custodia.

Malgrado tutto questo, al vostro comando, il dado risulterà libero mentre la custodia rimarrà sempre attraversata dal nastro.

Dado e custodia sono poggiati sopra di un originale sostegno stile giapponese.



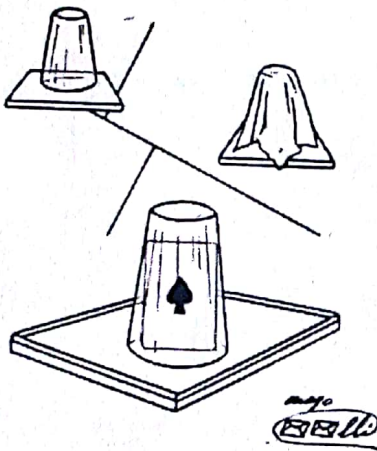
## N. 22 LE SCATOLE INCANTATE

### **Una moneta sparisce**

Immediatamente si prende una scatolina di legno. In essa si troveranno altre tre scatole chiuse, una dentro l'altra. Dentro l'ultima si troverà la moneta che sarà proprio quella sparita perché contrassegnata precedentemente. Le scatoline sono in legno tornito a mano e sono un capolavoro dell'artigianato.

N. 23

## Misteriosa apparizione di una carta da giuoco ?

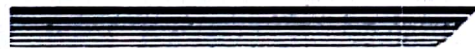


Si mostra un'originale vassoio. Cornice laccata rosso, piano panno verde.

Un bicchiere viene poggiato capovolto sul vassoio. Si copre con un fazzoletto e tutto verrà tenuto da un'assistente. Si fa scegliere una carta e si fa sparire. Si toglie il fazzoletto da sopra il bicchiere e nell'interno dello stesso bicchiere sarà apparsa la carta scelta.

Veramente misterioso.

**N. 24 Il sigaro che sparisce.** Fatevi prestare un cappello, ponetelo sopra di un tavolo. Presentate un sigaro e deponetelo nel cappello. Al vostro comando il sigaro sparirà ed il cappello sarà vuoto.



## N. 25 Dito perforante

Fatevi prestare un cappello e senza tanti complimenti v'infilate dentro un dito che lo attraverserà da parte a parte.

Ritirate il dito e restituite il cappello al proprietario che rimarrà meravigliato non essendovi traccia alcuna di perforazione.



**N. 26 Cofanetto O - KI - TO.** Un piccolo cofanetto rotondo viene mostrato. Una moneta viene posta nel suo interno e quindi viene chiuso con il suo coperchio. Agitando il cofanetto, si sentirà sempre il rumore della moneta che è stata messa nell'interno, pur tuttavia essa istantaneamente sparirà.





## N. 27 Astuccio a tubetto

Presentate un'elegante tubetto di metallo nichelato. Dopo averlo fatto osservare completamente vuoto, v'introducete un piccolo fazzoletto di seta. Lo coprite con il suo coperchio e lo date a tenere ad una persona del pubblico.

Senza più toccarlo, fate sollevare il coperchio. Il fazzolettino sarà misteriosamente scomparso. Il coperchio ed il tubetto potranno essere visitati.

La sparizione avviene con un nuovo sistema e nessuno lo può immaginare.

**N. 28 Gioco delle tre pedine.** Mostrate tre pedine: una bianca, una rossa, una verde ed un coperchio giusto per coprire una pedina. A vostra insaputa fatene coprire una a piacere e nascondere le altre due. Istantaneamente indovinerete il colore di quella coperta. Gioco inesplicabile non essendo il coperchio truccato.

Facile da eseguirsi potrete ripeterlo vincendo così varii aperitivi.

N. 29

## La tortura GIAPPONESE !

Una «Cogna» giapponese. sono due tavole cernierate con tre fori ove vengono posti i polsi e la testa di una persona.

Tutto viene sigillato. Ma in un attimo la persona è libera ed è sostituita da un'altra. Sigilli sempre intatti.

Viene fornito solo la Cogna, senza piedistallo.



## N. 30 La palla volante (Zombie)

Apparecchiatura sistema BUSTELLI



Questa palla, di ottone nichelato, viene posta su di un bicchiere sopra di un tavolino. Coperta da un grande foulard, s'alza, s'abbassa, compie evoluzioni, sparisce, torna ecc.

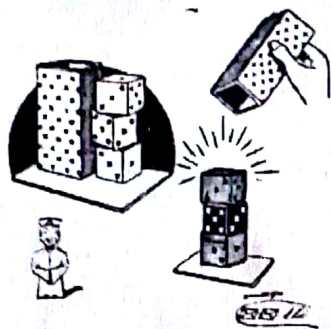
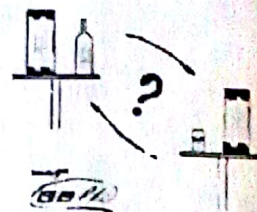
N. 31

## BOTTIGLIA E BICCHIERE VOLANTE

Esperimento facile e molto divertente che ottiene ovunque un grande successo sia in teatro sia in una sala.

Mostrate un bicchiere ed una bottiglia che coprirete con due tubi di cartone dopo averli fatti visitare. Al vostro comando, la bottiglia sarà passata al posto del bicchiere ed il bicchiere al posto della bottiglia.

Indi verserete nel bicchiere il vino contenuto nella bottiglia, lo berrete alla salute del vostro uditorio e continuerete a far passare il bicchiere al posto della bottiglia e viceversa. Qui scherzerete con il pubblico che non potrà mai indicare sotto qual tubo si trovi la bottiglia od il bicchiere. Completo con spiegazione dettagliata.



## I dadi

N. 32

## camaleonti

Si presentano tre dadi bianchi. Facendoli passare attraverso un fodero completamente vuoto, usciranno uno rosso uno giallo ed uno bleu.

Ripetendo l'esperimento essi ritorneranno completamente bianchi.

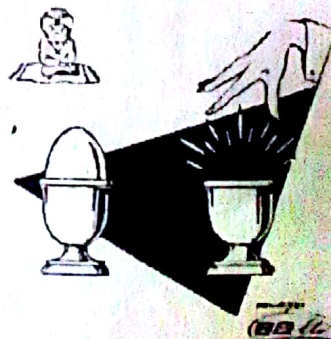
N. 33 **Scatola dei turaccioni.** Elegante scatola in legno tornito, lucidata a spirito.

Togliendo il coperchio mostrate che nell'interno vi sono 4 o 5 tappi di sughero. La richiudete e facendo sopra di essa qualche passo magico con la bacchetta, annunciate la moltiplicazione di detti tappi. Infatti, aprendola, tutti constateranno che saranno aumentati considerevolmente. Si potrà ricominciare a far sparire e riapparire facendo indi visitare il coperchio affinché si rendano conto che non vi è nessun doppio fondo.

Grazioso giuoco adatto in società e per salone, imbrogliante, originale e di facile esecuzione.

## N. 34 SPARIZIONE DI UN UOVO

Esibito un uovo, viene posto nel relativo portauovo. Con un fazzoletto si copre il tutto, indi infilando sotto il fazzoletto una mano, si prende l'uovo e gettandolo in aria sparirà. Grande effetto. Fine apparecchio in legno lucidato a spirito.





## N. 35 **Misteriosa sparizione di una moneta**

Alla fine di un pranzo tra il caffè ed una sigaretta non c'è niente di più simpatico che presentare questo giuoco.

Si mostrano due quadratini ed un cerchio di cartone. Si pone un quadratino sul tavolo indi sopra di esso, il cerchio nel centro del quale porrete una moneta poi coprite il tutto con l'altro quadratino.

Ordinerete la sparizione della Moneta ed infatti alzando il quadratino, tra la sorpresa generale, si noterà la sparizione della moneta. Sia i quadratini, sia il cerchio si possono far visitare.

N. 36

## **Inchiostro magico !**

Poche gocce di questo inchiostro esteranno per fare una bella macchia. Ho rovinato un vestito....! niente cura....! Quando l'inchiostro si sarà asciugato, la macchia sarà sparita.

Impressionante perchè tutte le persone a cui avrete macchiato il vestito o la camicia, si spaventeranno.

**Sensazionale !  
Meraviglioso !**



N. 37 **BUSTELLI** vi insegna il sistema per vincere il Vermouth all'amico.

Due bastoncini, uno **Bianco** e uno **Nero**. L'amico ne incarta uno a piacere, nascondendosi l'altro in tasca. Indovinando il colore del bastoncino incartato si vince la scommessa.

N. 38

### **Libro magico di BUSTELLI**

EDIZIONE 1936

20 PAGINE - 36 ILLUSTRAZIONI

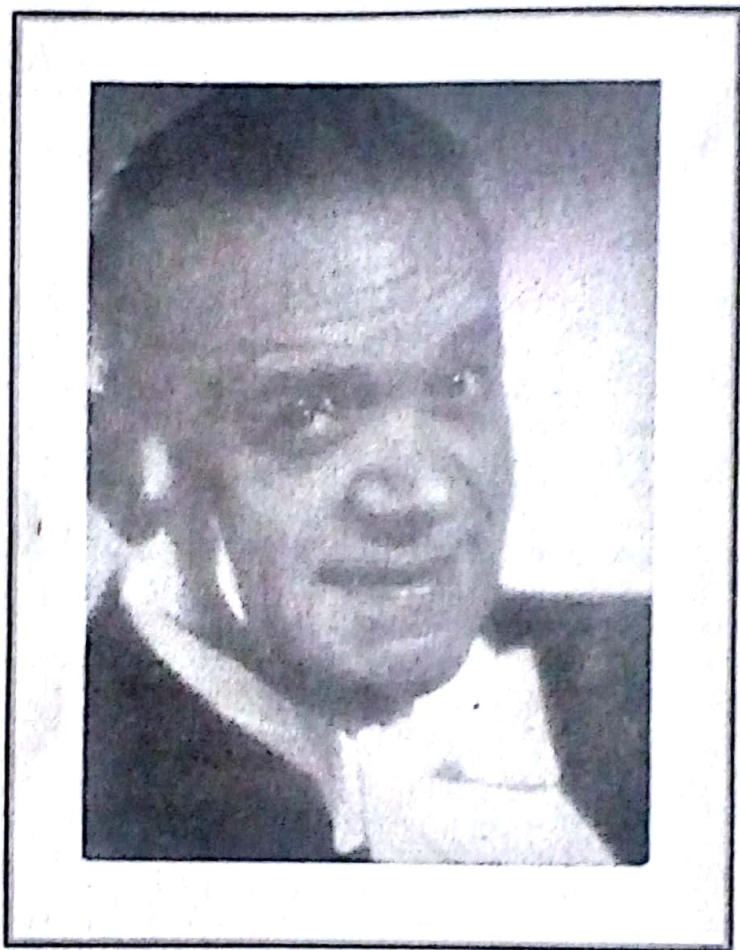
N. 39

### **Il prestigiatore in famiglia**

EDIZIONE 1952

20 PAGINE - 40 ILLUSTRAZIONI

*Mago*



*Bustelli*